

**LABORATORIO AC2 - PROGETTAZIONE DI PERCORSI DIDATTICI MULTIMEDIALI PER I DIVERSI TIPI DI DISABILITA'**

Letizia Zardoni

<b>NOME SOFTWARE</b>	<b>INDIRIZZO WEB</b>	<b>AMBITO</b>	<b>ETA' DI RIFERIMENTO</b>	<b>BREVE DESCRIZIONE</b>	<b>GIUDIZIO PERSONALE</b>
Italia politica	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/geografia/gioco.asp?id=734">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/geografia/gioco.asp?id=734</a>	Geografico	Dalla terza elementare	Data la cartina dell'Italia bisogna associare le regione o le provincie e i capoluoghi	Simile a quello che si potrebbe fare con supporti cartacei. Ben curata la grafica.
Pifferaio magico	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/musica/gioco.asp?id=906">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/musica/gioco.asp?id=906</a>	Musicale	Dalla quarta elementare	Ad ogni suono emesso dal pifferaio magico corrisponde uno strumento musicale o un genere che il bambino deve indovinare	Interessante software sulla musica. Sfidante perché non semplice. Lo renderei più dinamico.
Gramma puzzle	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#grammapuzzle">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#grammapuzzle</a>	Linguistico, grammaticale	Dalla terza elementare	Il bambino deve ricostruire delle carte, ognuna delle è composta da due pezzi scritti e un'immagine. Le parole scritte corrispondono all'ambito scelto (articoli, nomi, aggettivi...)	Ad un primo impatto la confusione grafica con cui sono stati disposti tutti i pezzi delle carte ha scoraggiato. È necessaria una buona attenzione.
Attività di arricchimento mentale (v1.0)	<a href="http://www.softwar didattico.org/immagine.htm">http://www.softwar didattico.org/immagine.htm</a>	Sviluppo dell'attenzione e della percezione	Da 4 anni	Sono diversi esercizi per sviluppare le capacità logiche e di attenzione della consegna	Molto bello! La diversità delle proposte rende più coinvolgente. Per i bambini della scuola dell'infanzia e per i primi anni della primaria è necessaria la presenza dell'adulto.

Piramidi misteriose	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=692">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=692</a>	Matematico	Dalla terza elementare	I bambini correttamente dei numeri all'interno di blocchi che compongono una piramide. Il numero di ogni blocco si ottiene moltiplicando i numeri delle due sottostanti (o viceversa dividendo).	Curiosa strategia per esercitare la capacità di calcolo: molto interessante. Bella anche la grafica.
Ricomponi	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=66:puzzle">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=66:puzzle</a>	Logico	4/5 anni	A partire dalla presenza di una sagoma bianca, il bambino deve posizionare correttamente i pezzi sparsi della stessa figura.	Positivo il supporto sonoro per riconoscere se il pezzo è stato ricomposto correttamente o no.
Patente mouse	<a href="http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html">http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html</a>	Per maneggiare il mouse	- 4/5 anni per la scuola dell'infanzia - 6/7 anni per la scuola primaria	Il gioco richiede di condurre per strade sempre più strette un mezzo di locomozione sino al punto di arrivo	Che calma e precisione che ci vuole! Bello soprattutto per i più piccoli.
Puzzle9 1.0	<a href="http://www.software-didattico.org/immagini.htm">http://www.software-didattico.org/immagini.htm</a>	Logico/ matematico	Quinta elementare	9 pezzi diversi da ruotare e incastrare in un grosso puzzle	Molto bello! Coinvolgente e sfidante!
Sopra e sotto - 2	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=104:sopra-e-sotto">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=104:sopra-e-sotto</a>	Logico	4/5 anni	Al bambino è richiesto di comprendere quale dei libri proposti si trova sopra o sotto ad un altro indicato.	Interessanti i diversi livelli di difficoltà proposti. Mai banale.
Scopri gli animali	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm</a>	Scientifico	- 4/5 anni per la scuola dell'infanzia - 6/8 anni per la scuola primaria	Il bambino deve scegliere l'ambiente (casa, fattoria...) e selezionare uno alla volta gli animali corrispondenti (nascosti da un cespuglio)	Interessante modo di classificazione. Un po' ripetitivo: manca una "storia", una progressione.